

**VISUALISASI IDOL AKB48 DAN JKT48
DALAM SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

**Haidar Sakanti Wening
NIM 1212336021**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN LUKIS MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**VISUALISASI IDOL AKB48 DAN JKT48
DALAM SENI LUKIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Haidar Sakanti Wening

NIM 1212336021

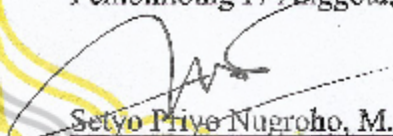
Tugas akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
bidang Seni Rupa Murni
2018

Tugas Akhir Karya Penciptaan Karya Seni Berjudul :

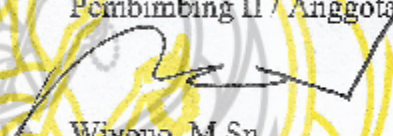
VISUALISASI IDOL AKB48 DAN JKT48 DALAM SENI LUKIS

dijjukan oleh Haidar Sakanti Wening, NIM 1212336021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

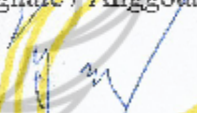
Pembimbing I / Anggota,


Setyo Priyo Nugroho, M.Sn
NIP. 197508092003121003


Pembimbing II / Anggota,


Wiyono, M.Sn
NIP. 196701181998021001

Cognitive / Anggota,


Drs. Titoes Libert, M.Sn
NIP. 95487311985031001

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa
Murni /Ketua/ Anggota


Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP. 197610072006041001



Dr. Saastika, M.Des.
NIP. 195908021988032002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Haidar Sakanti Wening

NIM : 1212336021

Program Studi : Seni Rupa Murni

Judul Karya Tugas Akhir : Visualisasi Idol AKB48 dan JKT48 dalam Seni
Lukis

Menyatakan dengan sesungguhnya karya tulis Tugas Akhir dan karya seni Tugas Akhir ini benar-benar saya kerjakan sendiri. Karya Tugas Akhir ini bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun hubungan nonmaterial, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir saya secara orisinil dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Faklitas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 16 Januari 2018

Saya yang menyatakan

Haidar Sakanti Wening



PERSEMBAHAN

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan kesempatan menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Karya dan penulisan saya persembahkan untuk keluarga, sahabat, teman, dan orang-orang yang selalu mendukung dan mendoakan.

Terima kasih untuk dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, sehingga Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis dengan judul “VISUALISASI IDOL AKB48 DAN JKT48 DALAM SENI LUKIS” dapat diselesaikan. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (S-1) minat utama Seni Lukis, Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

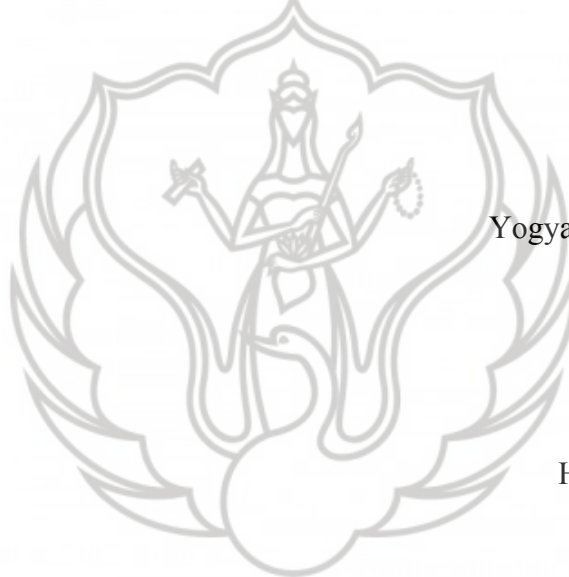
Menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini, maka berbagai masukan dan evaluasi terkait dengan penyempurnaan karya tulis ini mutlak diperlukan. Selama penyusunan banyak kendala yang dihadapi. Namun, berkat dukungan yang diberikan baik secara langsung maupun tidak, segala sesuatunya dapat dilalui secara baik. Oleh karena itu ucapan terima kasih pun disampaikan kepada:

1. Setyo Priyo Nugroho, M.Sn., selaku Pembimbing I
2. Wiyono, M.Sn., selaku Pembimbing II.
3. Drs. Titoes Libert, M.Sn., selaku cognate.
4. Dr. Miftahul Munir, M.Hum, selaku dosen wali.
5. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. M Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
9. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
10. Kedua orangtua dan kedua saudari tercinta.
11. Para penggemar AKB48 dan JKT48 yang secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam proses penemuan ide dan gagasan penciptaan karya seni lukis.
12. Terima kasih untuk Imam “Mameng”, Awanda, Rachmad Afandi, Agus “Gosek” Handoyo, Chrisna Fernand, Rangga Riot, Reza “Kutjh”, Ricky

Prayudi, Enkankomr, Prahasdika “Kriting, Keluarga Dhikeringer, Sarah Arifin, I Putu Adi Suanjaya, Siam C Artista, Gandhung Wibisono, YK Logos, Diego Prasetya, Keyza, Agung “Bange”, Paksi Ganang, Dimas Firdaus, Nisa, Bagus, Azer serta teman-teman yang banyak membantu dalam kelancaran penyusunan tugas akhir ini.

13. Teman-teman seperjuangan Seni Lukis ISI 2012 yang selalu saling menyemangati.
14. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni lukis ini dapat bermanfaat, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 16 Januari 2018

Haidar Sakanti Wening

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan.....	5
D. Makna Judul.....	6
BAB II. KONSEP.....	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Perwujudan.....	9
C. Seniman Referensi.....	13
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	
A. Bahan.....	17
B. Alat.....	20
C. Teknik.....	23
D. Tahap Pembentukan.....	24

BAB IV. DISKRIPSI KARYA.....	30
BAB V. PENUTUP.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan	Halaman
Gb. 1. Wedhar Riyadi, <i>I Want Your Face</i>	14
Gb. 2. Indieguerillas, <i>Skip You, Start Me</i>	14
Gb. 3. Charles Burns, Komik Black Hole.....	15
Gb. 4. Uji “Hahan” Handoko, Regime of Truth Makers.....	15
Gb. 5. Karakter Pokemon, Spongebob dan Naruto.....	16
Gb. 6. Motif tato Jepang.....	16
Gambar Proses Pembentukan	Halaman
Gb. 7. Cat akrilik yang digunakan untuk melukis.....	18
Gb. 8. Cat semprot yang digunakan untuk membuat stensil.....	18
Gb. 9. <i>Varnish</i> dan air	19
Gb. 10. Kain bahan dasar kanvas.....	20
Gb. 11. Kuas yang digunakan saat melukis.....	21
Gb. 12. Wadah plastik untuk mencampur cat dengan kebutuhan banyak.....	21
Gb. 13. Palet yang digunakan untuk mencampur warna.....	22
Gb. 14. Kain lap.....	22
Gb. 15. Sketsa pada kertas.....	24
Gb. 16. Sketsa pada kanvas.....	25
Gb. 17. Pewarnaan <i>background</i>	26

Gb. 18. Pewarnaan pada objek.....	27
Gb. 19. Pemberian kontur.....	28
Gb. 20. Pemberian tanda tangan.....	29

Gambar Karya

Halaman

Gb. 20. <i>Out Of Step</i> , 60x80 cm, cat akrilik pada kanvas, 2017.....	30
Gb. 21. <i>Perfect Show</i> , 60x90 cm, cat akrilik pada kanvas, 2016.....	32
Gb. 22. <i>Do!</i> , 100x100 cm, cat akrilik pada kanvas, 2016.....	34
Gb. 23. <i>Nobody Knows</i> , 60x120 cm, cat akrilik pada kanvas, 2017.....	36
Gb. 24. <i>Shine Together</i> , 110x150 cm, cat akrilik pada kanvas, 2017.....	38
Gb. 25. <i>A True Rivals</i> , 80x100 cm, cat akrilik pada kanvas, 2017.....	40
Gb. 26. <i>Good Collaboration</i> , 80x100 cm, cat akrilik pada kanvas, 2016.....	42
Gb. 27. <i>The Idol's Offering</i> , 60x80 cm, cat akrilik pada kanvas, 2016.....	44
Gb. 28. <i>Become a Hardworker</i> , 70x100 cm, cat akrilik pada kanvas, 2017.....	46
Gb. 29. <i>Deciding the Future</i> , 60x80 cm, cat akrilik di atas kanvas, 2016.....	48
Gb. 30. <i>Consequences</i> , 60x80 cm, akrilik pada kanvas, 2017.....	50
Gb. 31. <i>Multiple Choice</i> , 80x120 cm, 2 panel cat akrilik pada kanvas, 2017.....	52
Gb. 32. <i>Same Step Different Value</i> , 60x80 cm, akrilik pada kanvas, 2017.....	54

Gb. 33. <i>The Flat Breast</i> , 60x80 cm, cat akrilik pada kanvas, 2017.....	56
Gb. 34. <i>Trying to Mimicry</i> , 100x100 cm, cat akrilik pada kanvas, 2017.....	58
Gb. 35. <i>Wenuwana Comfort</i> , 80x100 cm, cat akrilik di atas kanvas, 2017.....	60
Gb. 36. <i>Chose Another Stage</i> , 80x100 cm, cat akrilik di atas kanvas,2017.....	62
Gb. 37. <i>Star Syndrome</i> , 60x80 cm, cat akrilik pada kanvas, 2017.....	64
Gb. 38. <i>Fighting Together is Nonsense</i> , 80x130 cm, cat akrilik pada kanvas, 2017.....	66
Gb. 39. <i>Dissapointment</i> , 60x80 cm,cat akrilik pada kanvas, 2017.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
DAFTAR LAMPIRAN 1 : Foto dan Biodata Mahasiswa.....	73
DAFTAR LAMPIRAN 2 : Foto Poster Pameran.....	74
DAFTAR LAMPIRAN 3 : Foto Situasi Pameran.....	75
DAFTAR LAMPIRAN 4 : Katalog.....	76

ABSTRAK

Dalam dunia Idol group AKB48 dan JKT48 masih banyak orang awam yang beranggapan bahwa menjadi seorang idol itu hal yang mudah. Menjadi anggota idol seperti halnya sebuah masa inkubator, idol group yang ditawarkan kepada publik bukanlah idol yang sudah ideal, melainkan serangkaian proses yang harus dilalui untuk menuju kesuksesan. Bagi sebagian orang sisi lain kehidupan anggota idol group adalah gambaran kehidupan yang glamor, hura-hura dan penuh dengan kegembiraan. Sedangkan pada kenyataannya banyak yang tidak tahu akan perjuangan, persaingan serta kejadian ironis yang pernah menimpa seorang idol. Kejadian ini merupakan latar belakang yang akan diwujudkan dalam penciptaan seni lukis. Karya Tugas Akhir ini mencoba merepresentasikan pengalaman pribadi penulis, dengan memvisualkan serangkaian perjuangan dan kejadian ironis idol melalui figur-figur anime serta mencoba memberikan pandangan yang objektif tentang bagaimana proses para idol group lewat karya seni lukis.

Kata kunci: Idol group, Perjuangan, Ironi

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Ide dalam penciptaan seni lukis ini berawal dari kegemaran terhadap *idol group*. Konsep *idol* lahir sekitar tahun 70-an dengan premis kata utama "*Kiyoku Tadashiku Utsukushiku*" yang secara kasar berarti "Murni, Jujur/Polos, Indah/Cantik (*Pure, Honest and Beautiful*)" Ini adalah sebuah usaha untuk menciptakan sosok orang Jepang yang ideal untuk para perempuan dan peran *idol* muncul di sini dalam rangka untuk memenuhi peran sebagai seorang perempuan Jepang yang "sempurna".¹ *Idol group* adalah wadah bagi para perempuan di usia 11 hingga 20 tahun yang memiliki paras cantik, tubuh yang proporsional dan lucu serta ingin menjadi idola masyarakat Jepang maupun di luar Jepang untuk itu mereka dituntut untuk memiliki kemampuan menyanyi, menari, akting, bertingkah-laku, dan lain-lain. Seorang *idol* akan dilatih, diasah serta dikembangkan potensinya sedemikian rupa agar mereka bisa lebih percaya diri dalam dunia hiburan. *Idol group* merupakan suatu konsep baru di dunia entertainmen Jepang karena mereka mengusung sistem *sister group*, ini merupakan suatu sistem dimana *idol group* pusat dapat memiliki cabang di dalam maupun di luar Jepang yang merepresentasikan *idol group* pusat tersebut.² Adapun persyaratan yang harus dimiliki *sister group* adalah pertama diwajibkan untuk memiliki gedung teater sendiri ini digunakan untuk pertunjukan rutin, kedua diharuskan untuk merilis lagu sendiri, ketiga bagi *sister group* yang berada di luar Jepang diharuskan untuk merilis lagu dalam versi bahasa lokal dari *idol group* utama.³

¹ Fan48backup.blogspot.com/idol diunduh 6 Desember 2013

² JKT48 website (in Indonesian) Desember 28, 2012

³ <https://natalie.mu/music/news/66660>

Berawal dari ketertarikan pada *idol group* AKB48 singkatan dari Akihabara 48 dari Jepang, karena memiliki anggota yang cantik-cantik. Setelah itu muncul rasa keingintahuan untuk mengetahui lebih jauh mengenai AKB48 dan menemukan bahwa mereka memiliki *sister group* yaitu HKT48, NMB48, SNH48, SDN48, SKE48 dan JKT48. JKT48 atau Jakarta 48 adalah *sister group* yang berasal dari Indonesia, ini menjadi ketertarikan lebih karena mereka berasal dari Indonesia. Adanya JKT48 sebagai *sister group* dari AKB48 karena menurut pendirinya Yasushi Akimoto *idol* asal Indonesia ini dibentuk sebagai wadah bagi perempuan Indonesia guna mewujudkan impian mereka.

Timbulnya ketertarikan terhadap AKB48 dan JKT48 karena konsep *idol group* yang mereka usung di antaranya pertama bertumbuh bersama penggemar, kedua *idol you can meet* dan ketiga *golden rules*. Konsep bertumbuh bersama penggemar di mana *Idol* yang direkrut biasanya adalah seorang yang belum sempurna, seorang performer yang belum dipoles, dan diharapkan dapat meningkat seiring waktu. Kekurangan seorang *idol* baru dalam segi menari dan menyanyi merupakan sebuah kriteria yang nantinya akan membuat para penggemar menjadi begitu mendukung dengan memperhatikan perkembangan dari idolanya. Selanjutnya konsep *idol you can meet* sendiri berarti idola yang dapat ditemui, hal ini diwujudkan dengan membuat acara-acara seperti konser di teater, acara *handshake* dan *meet and greet*. Dengan adanya konsep *idol you can meet* menimbulkan rasa senang karena dapat bertemu dengan idola secara langsung. Seperti pengalaman pribadi dengan salah satu anggota *idol group* JKT48 saat bertemu dalam *event handshake*, yang merupakan sebuah rangkaian dari promosi dan penjualan CD. Sebuah kesempatan di mana seorang penggemar dapat bertemu dan berbincang dengan idolanya. Di situlah bagaimana seorang *idol* menceritakan pengalamannya saat dihadapkan pada situasi di mana jadwal sekolah dengan latihan di JKT48 yang padat dan harus merelakan salah satunya untuk ditinggalkan. Ketertarikan juga ditujukan pada salah satu peraturan yang menonjol dan memicu kontroversi, yaitu *golden rules* yang dibuat oleh produser AKB48 Yasushi Akimoto sekitar tahun 1980 yang saat itu mengelola *idol group* pertamanya bernama Onyanko Club. *Golden rules* yang sampai sekarang dipakai atau dijadikan standar peraturan *idol group* di Jepang. Namun ada sedikit

perbedaan dengan *idol group* lain selain di bawah naungan 48 *group*. Ada 7 peraturan mendasar yang hingga kini hampir semua agensi *idol group* memakainya yaitu 1. tidak boleh pacaran, 2. tidak merokok atau minum minuman keras, 3. dilarang pergi ke diskotik, 4. ketika berpergian harus membawa pengawal, 5. selalu mengutamakan pendidikan, 6. tidak sembarangan memberikan tanda tangan dan 7. tidak berlebihan dalam berdandan. Namun, seiring dengan perkembangan gaya dalam berbusana saat ini, peraturan berlebihan dalam berdandan menjadi subjektif. Intinya mereka dilarang berdandan atau berpakaian yang dapat menimbulkan citra negatif.⁴

Di luar citra positif yang ditampilkan oleh *idol* terdapat nuansa persaingan yang kuat pada saat seleksi pemilihan anggota (*senbatsu*) antara para anggota *idol*. Pada saat *senbatsu* para penggemar diberi kesempatan untuk menentukan sendiri idola favoritnya. Anggota *idol* bersaing menentukan posisi terdepan untuk membawakan sebuah lagu baru, dimulai dari mereka mengampanyekan diri untuk meyakinkan penggemar agar mendukungnya. Salah satu cara untuk mencapai posisi teratas adalah dengan cara seorang *idol* merayu dan membuat para penggemarnya membeli CD tertentu sebanyak-banyaknya (biasanya satu *single* sebelum *single* baru). Terdapat tiket *vote* dan tentu saja pembelian multi kopi adalah sah dan satu tiket *vote* dihitung satu suara. Saat pemilihan suara di sini mulai terseleksi akan ada yang terpilih dan tersingkir, dan mulai menyadari bahwa satu sama lain bukanlah sebagai teman lagi melainkan sudah menjadi rival.

Dalam dunia *Idol group* masih banyak orang awam yang beranggapan bahwa menjadi seorang *idol* itu hal yang mudah, sedangkan pada kenyataannya banyak yang tidak tahu akan perjuangan, persaingan serta masalah yang pernah menimpa seorang *idol*. Hal bertolak belakang ini yang akan divisualisasikan dalam karya Tugas Akhir. Awal ketertarikan untuk memvisualkannya muncul dari sebuah rasa penasaran tentang apa sebenarnya *idol group* itu. Karena sudah cukup lama mengikuti kegiatan dan proses dari AKB48 dan JKT48 maka penciptaan karya lukis ini meliputi seputar kejadian yang sudah dilihat dan dirasakan selama menjadi penggemar dari AKB48 dan JKT48. Dari situlah muncul berbagai pertanyaan, tentang apa perbedaan ketika seorang *idol* saat berada di panggung

⁴ Majalah J-POP Culture no.1,2012,25

dan ketika berada di ruang publik, bagaimana membagi waktu antara dunia hiburan dan pendidikan, apakah sanggup menjadi anggota yang patuh dan menyalahi aturan-aturan di dalam *idol group*, serta seperti apa sebenarnya persaingan yang terjadi dalam sebuah *group*. Dari pertanyaan-pertanyaan tersebut muncul gagasan untuk menceritakan atau memvisualkan proses seorang *idol* ketika berjuang dan menghadapi permasalahannya sejak awal memasuki dunia entertainment. Ini yang mendorong untuk kemudian memvisualkan kembali kejadian dan pengalaman dari situasi dalam *idol group* tersebut melalui sudut pandang pribadi selama menjadi penggemar AKB48 dan JKT48 ke dalam karya seni lukis sesuai kreasi dan imajinasi sendiri. Mengemas gagasan dalam format dua dimensional yang visualisasinya akan memasukkan pengaruh bentuk komik, kartun, dan *anime* yang di dalamnya terdapat karakter populer kartun Jepang dan Amerika dengan tujuan menghadirkan nuansa kedekatan atmosfer dunia *idol group* sehingga memberikan makna lain dalam sebuah karya lukis.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Setiap penciptaan karya seni menghadirkan permasalahan- permasalahan yang menjadi pijakan dalam proses penciptaan. Terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisa dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut antara lain;

- Bagaimana perjuangan dan ironi dalam dunia *idol group* yang akan divisualisasikan dalam karya seni lukis
- Bagaimana mewujudkan tema *idol group* secara simbolis ke dalam karya
- Bentuk visual apa yang digunakan dalam penciptaan karya lukis untuk merepresentasikan kehidupan *idol group*

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

- Lukisan merupakan bahasa rupa yang diharapkan mampu menggugah dan mengubah pandangan sebagian masyarakat yang beranggapan bahwa menjadi seorang *idol* itu mudah
- Sebagai representasi apa yang selama ini dipikirkan dan rasakan sebagai penggemar setelah mengetahui dunia *idol group*
- Menjadi media penyampaian gagasan berdasarkan kejadian nyata yang telah dialami ketika mengamati perilaku *idol*

2. Manfaat

- Memberikan pandangan yang objektif tentang bagaimana proses para *idol group* kepada masyarakat lewat karya seni lukis
- Penulisan ini sebagai wujud pertanggungjawaban penciptaan karya dalam hal ini adalah lukisan yang sudah diselesaikan dan dipersiapkan untuk persyaratan memenuhi tanggung jawab pendidikan strata satu fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

D. MAKNA JUDUL

Judul dalam Tugas Akhir ini adalah “Visualisasi Idol AKB48 dan JKT48 dalam Seni Lukis”, untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan, maka perlu diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang bermaksud dalam kalimat utama terutama yang memiliki arti khusus.

Visualisasi:

Menurut KBBI:

Visualisasi /vi-su-a-li-sa-si/ n 1 pengungkapan suatu gagasan atau perasan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya;⁵

Idol:

Dalam kebudayaan Jepang *Idol* adalah seseorang perempuan berusia belasan hingga 20 tahun yang memiliki paras cantik, badan proporsional, lucu, dan mempunyai suatu kompetensi dalam dunia hiburan misalnya menyanyi atau berakting.⁶

AKB48:

Adalah *idol* group berbasis teater yang dibentuk pada 7 Desember 2005 oleh Yasushi Akimoto. Dibentuk dengan tujuan agar para penggemar di Akihabara dapat melihat secara lebih dekat dan berinteraksi dengan lebih nyaman dengan para idola mereka.⁷

JKT48:

Adalah idol group asal Indonesia dibentuk pada tahun 2011, idol group yang lebih mengedepankan kemampuan menyanyi dan menari merupakan *sister group* dari AKB48 pertama yang ada di luar Jepang. Mempunyai konsep idola yang dapat dijumpai setiap hari⁸

Seni Lukis:

Merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan,

⁵ kbbi.web.id/visualisasi (diakses pada tanggal 20 Januari 2018, jam 21.28 WIB)

⁶ Majalah J-POP Culture, **Ibid**, pp.2

⁷ Majalah Animonster 143,2011, P. 30

⁸ Majalah TEEN 278,2012, P. 14

mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.

Secara teknik seni lukis merupakan tebaran pigmen atau warna cair pada permukaan bidang datar (kanvas, panel, dinding, kertas) untuk menghasilkan sensasi atau ilusi keruangan, gerakan, tekstur, bentuk sama baiknya dengan tekanan yang dihasilkan kombinasi unsur-unsur tersebut, tentu saja hal itu dapat dimengerti, bahwa melalui alat teknis tersebut dapat mengekspresikan emosi, ekspresi, simbol, keragaman dan nilai-nilai lain yang bersifat subjektif.⁹



⁹ Muhidin M, Dahlan, Almanak Seni Rupa Indonesia, IBOEKOE, Yogyakarta, 2012, P. 62